Enquête dans la domus

Règle du jeu

But du jeu

Un objet a été déplacé dans la maison. Retrouvez la personne qui l'a déposé, la pièce où elle l'a laissé et l'objet en question.

Préparation

De 2 à 6 joueurs. Prenez le plateau, les 21 cartes, un dé, une enveloppe opaque, des crayons, une fiche et un pion par joueur. Placez les pions dans l'atrium. Tirez au sort le premier joueur, puis jouez vers la gauche.

Le secret

Mélangez séparément les 9 lieux, les 6 personnages et les 6 objets. Sans regarder, glissez une carte de chaque famille dans l'enveloppe. Mélangez les 18 autres et distribuez-les toutes, même si les mains sont inégales. Cochez secrètement les cartes de votre main.

Déplacement

À votre tour, restez sur place ou lancez le dé. Avancez au plus du nombre obtenu, de case en case, horizontalement ou verticalement. Franchissez les murs uniquement aux portes.

Entrer dans une pièce

L'entrée coûte un point et termine le déplacement. À la sortie, comptez un point pour la première case du couloir. Les pions peuvent se croiser et partager une pièce. Terminez sur une case libre dans le couloir. Les fauces marquent l'entrée de la maison et restent hors du parcours.

Proposer une hypothèse

Une fois par tour, depuis une pièce, nommez un personnage, cette pièce et un objet. Exemple : « Livia a laissé la lampe dans le tablinum. » À partir de votre gauche, le premier joueur qui détient une carte citée vous en montre une seule, en secret. Si personne ne peut répondre, le tour continue.

Accuser

À la fin de votre tour, même depuis un couloir, vous pouvez faire votre unique accusation. Vérifiez seul l'enveloppe. Trois réponses exactes vous font gagner. En cas d'erreur, refermez-la et continuez seulement à montrer vos cartes. Si tous se trompent, révélez la solution.